



---

---

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vi
<b>BAB 1 PRAKTIKUM MIKROPROSESOR DAN BAHASA RAKITAN PROSEDUR DAN MAKRO MENGUNAKAN EMU8086 .....</b>	<b>1</b>
1.1. Dasar Teori .....	1
1.2. Prosedur Percobaan .....	2
<b>BAB 2 PROGRAM COM.....</b>	<b>5</b>
2.1. Model Program COM.....	5
2.1.1. Model Small .....	6
2.1.2. Kode .....	7
2.1.3. Org 100h.....	7
2.1.4. JMP .....	7
2.1.5. INT 20h .....	7
<b>BAB 3 MEMBUAT PROGRAM PADA EXE.....</b>	<b>9</b>
3.1. Membuat Program EXE.....	11
<b>BAB 4 OPERASI PADA LAYAR .....</b>	<b>13</b>
4.1. Memori Layar .....	13
4.2. Tampilan Teks pada Layar.....	13
4.3. Membuat Program Rontok.....	15
4.4. Menggulung Layar Keatas atau Kebawah .....	20

4.5.	Memindahkan Posisi Kursor.....	22
4.6.	Mencari Posisi Kursor.....	22
4.7.	Membuat Menu Sorot.....	23
4.7.1.	Halaman Layar.....	26
4.7.2.	Merubah Halaman Tampilan.....	27
4.8.	Merubah Bentuk Karakter.....	29
4.9.	Mode Layar.....	31
<b>BAB 5</b>	<b>MEMBUAT BILANGAN.....</b>	<b>34</b>
5.1.	Berbagai Jenis Bilangan.....	34
5.1.1.	Bilangan Biner.....	34
5.1.2.	Bilangan Desimal.....	35
5.1.3.	Bilangan Oktal.....	35
5.1.4.	Bilangan Hexadesimal.....	35
5.2.	Bilangan Bertanda dan Tidak.....	35
<b>BAB 6</b>	<b>MENCETAK ANGKA.....</b>	<b>37</b>
6.1.	Apa Itu Model Small?.....	37
6.2.	Apa Itu Kode?.....	38
6.3.	Apa Itu ORG 100h?.....	38
6.4.	Apa Itu Perintah MOV?.....	38
6.5.	Apa Itu Perintah INT?.....	39
6.6.	Apa Itu Perintah SUB?.....	40
<b>BAB 7</b>	<b>BANDINGKAN DAN LOMPAT.....</b>	<b>47</b>
7.1.	Lompat Tanpa Syarat.....	47
7.2.	Membandingkan dengan CMP.....	47
7.3.	Lompat yang Mengikuti CMP.....	48
7.4.	Lompat Bersyarat.....	50
<b>BAB 8</b>	<b>OPERASI PADA <i>FILE</i> MENGHAPUS <i>FILE</i>.....</b>	<b>54</b>
<b>BAB 9</b>	<b>MASUKAN DARI KEYBOARD.....</b>	<b>58</b>
9.1.	Kode Scan dan ASCII.....	58
9.2.	Apa Itu Kode Extended?.....	59
9.3.	Masukan Satu Karakter.....	59
9.4.	Mendeteksi Penekanan Sembarang Tombol.....	62
9.5.	Masukan Kalimat dari Keyboard.....	63

<b>BAB 10 OPERASI ARITMATIK.....</b>	<b>68</b>
10.1. Definisi .....	68
10.2. Operasi Aritmatik Penjumlahan .....	68
10.3. Operasi Aritmatik Pengurangan .....	68
10.4. Operasi Aritmatik Increment.....	69
10.5. Operasi Aritmatik Decrement .....	69
10.6. Operasi Aritmatik Perkalian Bilangan Biner .....	69
10.7. Operasi Aritmatik Pembagian Bilangan Biner.....	70
10.8. Operasi Aritmatik Sistem Bilangan BCD (Binary Kode Desimal) .....	71
<b>BAB 11 PROGRAM RESIDEN .....</b>	<b>73</b>
11.1. Model Program Residen .....	74
11.2. Program Residen Pertama.....	74
<b>BAB 12 INTERRUPT .....</b>	<b>81</b>
12.1. Pengertian Interrupt.....	81
12.2. Vektor Interupsi .....	81
<b>BAB 13 PROGRAM BERPARAMETER.....</b>	<b>85</b>
13.1. Apa Itu Parameter?.....	85
13.2. <i>File Control Block</i> .....	85
13.3. Data Transfer Area .....	87
<b>BAB 14 REGISTER.....</b>	<b>90</b>
14.1. General Purpose Register.....	91
14.2. Pengalamatan Memori dan Segmen Register.....	91
14.3. Pointer Register .....	93
14.4. Index Register .....	94
14.5. Flag Register .....	94
<b>BAB 15 GRAFIK .....</b>	<b>99</b>
15.1. Menggambar Helikopter .....	99
15.2. Terbangkan Helikopter Anda.....	100
15.3. Animasi dengan Halaman Layar .....	100
<b>BAB 16 MANIPULASI BIT DAN LOGIKA .....</b>	<b>102</b>
16.1. Teori Penunjang .....	102
16.2. Listing Program.....	106

16.3. Analisa Program.....	108
<b>BAB 17 PEMROGRAMAN BAHASA RAKITAN   MODE PENGALAMATAN (<i>ADDRESSING MODE</i>) <i>LISTING PROGRAM</i>.....</b>	<b>115</b>
<b>BAB 18 PROCEDURE .....</b>	<b>122</b>
18.1. Procedure.....	122
18.1.1. Membuat Procedure.....	122
18.1.2. Menggunakan Prosedur.....	123
18.2. Batman Si Manusia Kelelawar.....	125
<b>BAB 19 MENCETAK HURUF DALAM BAHASA <i>ASSEMBLY</i> .....</b>	<b>127</b>
19.1. Tujuan .....	127
19.2. Dasar Teori .....	127
19.3. Analisa.....	128
19.4. Kesimpulan .....	132
19.5. Lampiran .....	133
<b>BAB 20 STACK.....</b>	<b>136</b>
20.1. Apa Itu Stack?.....	136
20.2. Cara Kerja Stack .....	137
20.3. Push dan Pop .....	141
20.4. PUSF dan POPF.....	143
20.5. Operasi Stack.....	143
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>149</b>